

# **Introdução Desenvolvimento de jogos com GameMaker**

**Lucas Antonio F. de Sousa<sup>1</sup>, Wander Luiz V. de Azevedo<sup>1</sup>, Enoque Calvino Melo Alves<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Programa Mídias Eletrônicas: Ensino e Inclusão (PROEXT2011 - MEC)–  
Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA)– 68035-110– Santarém– PA– Brasil

<sup>2</sup> Coordenador do Programa Mídias Eletrônicas: Ensino e Inclusão (PROEXT2011 -  
MEC) – UFOPA– 68035-110– Santarém– PA– Brasil

{lucatoniv8,Wander.azevedo0610,enoque}@gmail.com

## **Objetivo**

- Introduzir os alunos nas técnicas de desenvolvimento de jogos
- Desenvolver um jogo de batalha aérea.

## **Ementa**

- Introdução aos desenvolvimentos de Jogos
- Apresentação da ferramenta GameMaker.
- Criação de um jogo de batalha aérea.

## **Metodologia**

A metodologia envolve aula prática em laboratório guiado por exemplos que serão realizadas durante quatro (4) horas de oficina. Número de participantes (10).

## **Recursos**

- Laboratório com no mínimo 10 máquinas, uma por aluno.
- Computadores com Sistema Operacional *Windows*.
- Projetor;
- Quadro branco, pincel, apagador.